

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar dalam dunia pendidikan. Menurut Uno dan Umar (2010: 108) matematika sangat dibutuhkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari, karena matematika menyediakan suatu daya, alat komunikasi yang singkat dan tidak ambigu serta berfungsi sebagai alat untuk mendeskripsikan dan memprediksi. Karena pentingnya matematika, maka pada jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi terdapat mata pelajaran matematika. Uno dan Umar (2010: 108) menyatakan bahwa matematika mencapai kekuatannya melalui pengembangan pola berpikir kritis, aksiomatik dan deduktif. Mengingat pentingnya matematika maka sudah menjadi tugas pendidik untuk menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Kunandar (2013: 62) hasil belajar adalah kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Supardi (2015: 17) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa berbentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar sangat penting untuk mengetahui kemampuan siswa khususnya dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan daya pikir dan tingkat kognitif lebih banyak.

Namun kenyataannya hasil belajar matematika belum sesuai harapan. Berdasarkan dokumen data hasil ujian matematika secara internasional ditinjau dari *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2011, peringkat anak-anak di Indonesia masih rendah, terbukti Indonesia berada di peringkat 38 dari 42 negara. Mendikbud mengatakan bahwa rata-rata nilai UN matematika tahun 2016 mengalami penurunan sebesar 3,6 poin dari 62,18

menjadi 58,57. Sedangkan hasil belajar matematika di SMP Negeri 23 Surakarta pada tahun 2014/2015 hanya sebesar 55,14 (Litbang, 2015).

Permasalahan hasil belajar matematika tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Purwanto (2007: 107) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat berupa faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Faktor dari dalam merupakan faktor yang bersumber dari siswa yaitu kurangnya motivasi belajar, menurunnya semangat belajar dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Sedangkan faktor dari luar merupakan faktor yang bersumber dari luar siswa yaitu model pembelajaran yang belum inovatif, metode pembelajaran yang tidak bervariasi, pembelajaran abstrak yang belum memanfaatkan alat peraga, kurangnya sarana prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor di atas merupakan penyebab hasil belajar matematika belum sesuai yang diharapkan.

Hasil belajar matematika belum sesuai harapan. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran, dikarenakan model pembelajaran yang kurang menarik. Rusman (2014: 144) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Beberapa model pembelajaran yang ditawarkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dan *Numbered Head Together*.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat menjadikan kelas menjadi lebih hidup. Lestari dan Yudhanegara (2015: 47) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam model pembelajaran ini siswa diharuskan mengikuti suatu permainan sehingga keinginan siswa untuk memenangkan permainan menjadi kuat, dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Sedangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dapat menjadikan siswa menjadi lebih siap akan segala

pertanyaan yang diajukan oleh guru. Huda (2013: 203) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* merupakan varian diskusi kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa. Dalam model pembelajaran ini, guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan dan memanggil siswa sesuai dengan penomorannya. Dengan demikian, siswa harus selalu siap dengan materi pembelajaran tersebut, karena sewaktu-waktu dapat dipanggil oleh guru untuk menjawab pertanyaan.

Selain model pembelajaran yang digunakan oleh guru, motivasi belajar siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Motivasi belajar antara siswa satu dengan yang lain tentu berbeda-beda. Majid (2013: 7) menyatakan motivasi belajar merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, dengan adanya motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar siswa juga akan maksimal. Namun, jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah akan berakibat pada penurunan hasil belajar.

Model pembelajaran yang diterapkan dan tingkat motivasi belajar siswa memiliki keterkaitan yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan dalam pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih menyukai pembelajaran matematika maka hasil belajar siswa dapat meningkat secara keseluruhan. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah dan guru menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk menyukai pembelajaran matematika maka hasil belajar siswa juga akan mengalami kenaikan.

Dari uraian latar belakang, tampak bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 23 Surakarta dipengaruhi oleh beberapa faktor. Namun demikian, peneliti ingin mengkaji pengaruh model pembelajaran yang diterapkan dan perbedaan tingkat motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- a. Hasil belajar matematika belum sesuai harapan, masih banyak hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar nilai yang diharapkan.
- b. Motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda, sehingga dimungkinkan hasil belajar siswa juga berbeda-beda.
- c. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu.
- d. Kurangnya keaktifan siswa dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.
- e. Menurunnya semangat belajar siswa sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar matematika.
- f. Pembelajaran yang masih abstrak karena belum memanfaatkan alat peraga.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar matematika pada materi bangun datar segi empat. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibatasi pada.

- a. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Teams Games Tournaments* untuk kelas eksperimen dan *Numbered Head Together* untuk kelas kontrol.
- b. Motivasi belajar merupakan pendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan menjadi tiga.

- a. Adakah perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika?
- b. Adakah perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika?
- c. Adakah pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk.

- a. Menganalisis dan menguji perbedaan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika.
- b. Menganalisis dan menguji perbedaan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika.
- c. Menganalisis dan menguji pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai sumbangan pengetahuan yang berkaitan dengan hubungan antara model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Numbered Head Together* yang ditinjau dari motivasi belajar siswa.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan kualitas belajar tentang materi yang diajarkan oleh guru dengan model pembelajaran yang berbeda.

- 2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan model yang dapat diterapkan dan meningkatkan motivasi belajar kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

- 3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk sumber informasi akan pentingnya mengembangkan model pembelajaran agar lebih bervariasi.